UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
CURSO DE BACHARELADO EM LETRAS – TRADUÇÃO

LETÍCIA MIRANDA PESSAMÍLIO

GG, TRADUTOR!
Uma análise das traduções de nomes próprios no game Fortnite

JUIZ DE FORA
2023

LETÍCIA MIRANDA PESSAMÍLIO

GG, TRADUTOR!

Uma análise das traduções de nomes próprios no game Fortnite

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês, elaborada sob a orientação do Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela.

JUIZ DE FORA

2023

LETÍCIA MIRANDA PESSAMÍLIO

GG, TRADUTOR!

Uma análise das traduções de nomes próprios no game Fortnite

Monografia submetida ao Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Letras: Ênfase em Tradução – Inglês, elaborada sob a orientação do Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela.

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Adauto Lúcio Caetano Villela - orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi

Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Dra. Fernanda Henriques Dias

Universidade Federal de Juiz de Fora

Data da defesa: 03/01/2023

Nota: _____

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Wagner e Paula, que sempre apoiaram a minha decisão de me tornar tradutora, por me comprarem livros e gibis quando era criança, incentivando, assim, meu hábito de leitura e por sempre colocarem minha educação e de minha irmã em primeiro lugar.

Agradeço também ao meu namorado, Arthur, à minha psicóloga, Liliam, e às minhas *roommates*, Lívia e Luísa, por me escutarem desabafar nos momentos estressantes deste trabalho e por me aconselharem durante esta trajetória.

Agradeço, por fim, especialmente a todos os professores e professoras que passaram pela minha vida, desde a Educação Infantil até à UFJF, e ao meu orientador, Adauto Villela, pois sem vocês nada disto seria possível.

“Palavras são, na minha nada humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia. Capazes de formar grandes sofrimentos e também de remediá-los.”

(Alvo Dumbledore)

RESUMO

O presente trabalho traz uma análise da tradução de oito nomes próprios de personagens e doze nomes próprios de cidades do capítulo 3, temporada 1, do jogo Fortnite. Essa pesquisa tem como objetivo analisar as traduções dos nomes próprios de cidades e personagens presentes no jogo digital Fortnite, do inglês para o português, como ocorreu o processo de tradução e a qualidade final dessas traduções. Como aporte teórico, utilizamos o artigo de Mangiron & O'Hagan (2013) sobre a localização de jogos e a noção de transcriação, as noções de domesticação e estrangeirização defendidas por Venuti (2008[1995]) e que têm como base o trabalho de Schleiermacher (1813) e também a Teoria do Escopo, criada por Vermeer (1978) e que se insere na corrente funcionalista da linguagem e nos estudos da tradução. Para que fossem cumpridos os objetivos propostos neste trabalho, a metodologia de pesquisa adotada foi o método misto, ou seja, utilizamos tanto a análise qualitativa, quanto a análise quantitativa. Como resultado, identificamos que quase todas as traduções foram domesticadoras e, em muitas delas, ocorreu o processo de transcriação, além de identificarmos que o objetivo final sempre guiar as traduções – como descrito pela Teoria do Escopo.

Palavras-chave: tradução, nomes próprios, localização de jogos, Fortnite, transcriação.

ABSTRACT

The present work brings an analysis of the translation of eight proper names of characters and twelve proper names of cities from chapter 3, season 1, of the game Fortnite. This research aims to analyze the translations of the proper names of cities and characters present in the Fortnite digital game, from English to Portuguese, how the translation process occurred, and the final quality of these translations. As a theoretical contribution, we used the article by Mangiron & O'Hagan (2013) on the localization of games and the notion of transcreation, the notions of domestication and foreignization defended by Venuti (2008[1995]) and which are based on the work of Schleiermacher (1813), and also the skopos theory, created by Vermeer (1978) and which is part of the functionalist perspective of language and translation studies. In order to fulfill the objectives proposed in this work, the research methodology adopted was the mixed method, that is, we used both qualitative and quantitative analysis. As a result, we identified that most of the translations were domesticating and, in many of them, the process of transcreation occurred, in addition we identified that the final objective is always to guide the translations – as described by the skopos theory.

Key words: translation, proper names, game localization, Fortnite, transcreation.

Lista de figuras

Figura 1: exemplo do início de uma partida, onde os jogadores estão no ônibus voador. 24
Figura 2: exemplo do círculo da tempestade no início do jogo. Ao decorrer da partida o círculo se fecha em diferentes locais do mapa.....24
Figura 3: Lt. John Llama.....28
Figura 4: Mancake.....30
Figura 5: Bao Bros 31
Figura 6: Lil' Whip.....33
Figura 7: Guaco.....34
Figura 8: Deadpool.....36
Figura 9: Líder da Equipe de Abraços.....37
Figura 10: Cuddlepool 37
Figura 11: Mullet Marauder 39
Figura 12: Gumbo 41
Figura 13: Mapa original.....43
Figura 14: Mapa traduzido.....43
Figura 15: Lenharia Haja Lenha 1 44
Figura 16: Lenharia Haja Lenha 2 44
Figura 17: Toada Sonolenta 1 47
Figura 18: Toada Sonolenta 2 47
Figura 19: Captura de tela da pesquisa no Google pela palavra sound 49
Figura 20: Sleepy Sound recorte do mapa 50
Figura 21: Minas Matreiras 1.....50
Figura 22: Minas Matreiras 2.....51
Figura 23: Camp Cuddle 1 52
Figura 24: Camp Cuddle 2 53
Figura 25: Coney Crossroads.....54
Figura 26: SoFDeeZ.....54
Figura 27: The Daily Bugle.....56
Figura 28: Sanctuary 56
Figura 29: The Joneses.....57
Figura 30: Greasy Grove 58

Figura 31: Rocky Reels 59
Figura 32: Condo Canyon 60
Figura 33: Chonker's Speedway.....61

Lista de quadros

Quadro 1: nome dos personagens. 27
Quadro 2: nomes das cidades. 27

Sumário

INTRODUÇÃO 12
CAPÍTULO 1 – A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS 15
1.1 - Trabalhos sobre a localização de jogos no Bacharelado em Tradução da UFJF 15
1.2 – O processo de localização de jogos 16
CAPÍTULO 2 – APORTE TEÓRICO 18
2.1 – Localização e transcriação 18
2.2 – Domesticação e estrangeirização 19
2.3 – A teoria do *skopos* 21
CAPÍTULO 3 – O JOGO FORTNITE 23
3.1 – A história e a dinâmica do jogo 23
3.2 - Objeto de análise 26
3.3 - Análise da tradução dos nomes de personagens 28
3.3.1 - Lt. John Llama/Tenente Lauro Lhama 28
3.3.2 – Mancake/Panqueco 30
3.3.3 – Bao Bros/Mano Bao 31
3.3.4 – Lil' Whip/Cremosinho 32
3.3.5 – Guaco/Guacamole 34
3.3.6 – Cuddlepool/Abraçopool 36
3.3.7 – Mullet Marauder/Mister Mullet 38
3.3.8 – Gumbo/Gomes Demascar 40
3.4 - Análise da tradução dos nomes das cidades 42
3.4.1- Logjam Lumberyard/Lenharia Haja Lenha 44
3.4.2- Sleepy Sound/Toada Sonolenta 46
3.4.3 – Shifty Shafts/Minas Matreiras 50
3.4.4 – Camp Cuddle/Acampamento do Abraço 52
3.4.5 – Coney Crossroads/Cruzamento Cremoso 53
3.4.6 – Traduções literais 55
3.5 – Conclusões 61
CONSIDERAÇÕES FINAIS 63
REFERÊNCIAS 65

INTRODUÇÃO

Uma das mais influentes e disseminadas indústrias atualmente é, sem dúvidas, a de *videogames*. Essa popularidade e influência dos *games*[1] é uma resposta de três principais fatores: (a) o avanço tecnológico, (b) a globalização e (c) a localização. Dentre suas múltiplas etapas, há na localização a etapa de tradução interlingual, que é uma das mais essenciais no processo de localização e pode gerar muitas dificuldades tanto para o tradutor (durante a tradução) quanto para o jogador (durante a sua *gameplay*).

A comunidade de *gamers*[2] está cada vez maior e se divide em várias subcomunidades, dependendo do jogo e, até mesmo, do estilo dos jogos. Uma característica muito marcante das comunidades dos jogos digitais é a sigla GG, que significa *good game* ou, em tradução literal, "bom jogo". Essa sigla é muito usada pelos jogadores de uma equipe após uma partida considerada muito boa, geralmente quando a equipe vence, parabenizando seus companheiros e comemorando a vitória.

O jogo Fortnite é um dos mais famosos e jogados da atualidade. Segundo uma matéria publicada em 2019 na revista Forbes, o jogo gera cerca de US$ 200 milhões com vendas de *skins*, acessórios e passes de temporada. Ademais, a matéria informa que cerca de 40% dos adolescentes de 10 a 17 anos jogam Fortnite semanalmente e interagem com a comunidade gamer. Além desses dados que mostram que o jogo é um dos mais populares atualmente – que foi um dos motivos pelos quais optamos por tê-lo como objeto de análise – o jogo também possui nomes próprios de personagens e cidades muito criativos e diferentes, o que nos levou à curiosidade de analisar como tais nomes foram traduzidos.

O trabalho terá como objetivo geral analisar as traduções dos nomes próprios de cidades e personagens presentes no jogo digital Fortnite, do Inglês para o Português, como ocorreu o processo de tradução e a qualidade final dessas traduções. Esse objetivo geral é composto dos seguintes objetivos específicos:

---

[1] Entende-se, durante este trabalho, que *videogame*, jogo e *game* são sinônimos.
[2] Nome dado para os jogadores de jogos digitais.

1. Apontar os desafios enfrentados pelo tradutor na hora de traduzir os nomes próprios.
2. Avaliar as tendências domesticadoras e estrangeirizadoras no processo da tradução.
3. Identificar o uso do processo de transcriação na tradução dos nomes.
4. Apontar possíveis equívocos de tradução cometidos pelo tradutor ou pela tradutora.

A fim de alcançar tais objetivos, utilizaremos como aporte teórico o artigo de Mangiron & O'Hagan, de 2013, intitulado "Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução 'Restrita'", para analisarmos melhor a liberdade do tradutor na localização de jogos e como o processo de transcriação ocorre.

Além das questões apontadas por Mangiron e O'Hagan, usaremos também as noções de domesticação e estrangeirização defendidas por Venuti (2008[1995]) e que têm como base o trabalho de Schleiermacher (1813), com o intuito de analisar se há uma tendência maior para um método ou o outro na tradução dos nomes próprios, ou se ambos estão presentes de maneira equalitária.

O último aporte teórico que será utilizado neste trabalho será a Teoria do Escopo, criada por Vermeer (1978) e que se insere na corrente funcionalista da linguagem e nos estudos da tradução. A partir dessa teoria, analisaremos como a finalidade pode ter guiado a tradução dos nomes próprios no jogo, destacando como as escolhas tradutórias foram tomadas de acordo com o propósito do texto alvo.

Segundo Manson (2006), enquanto a pesquisa qualitativa nos permite entender a dinâmica dos processos sociais, das mudanças e dos contextos sociais, explorar contornos situacionais e estabelecer estratégias e comparações entre processos, a pesquisa quantitativa nos permite prever padrões de mudanças sociais, bem como apontar tendências, semelhanças e medidas. Ademais, Johnson, Onwuengbuzie e Turner (2007) afirmam que o método misto é tido como o terceiro maior paradigma de pesquisa, e tem por característica a convergência entre os dois principais paradigmas de pesquisa: o qualitativo e o quantitativo.

Para que sejam cumpridos os objetivos propostos neste trabalho, a metodologia de pesquisa adotada será o método qualitativo, a fim de analisar se as escolhas tradutórias dos nomes próprios foram adequadas ou não.

A análise será feita a partir de imagens retiradas do jogo nas versões em inglês e em português para comparar como os nomes foram traduzidos.

Para realizar a pesquisa deste trabalho, selecionamos oito personagens e doze cidades do jogo Fortnite, utilizando os critérios de criatividade dos nomes dos personagens, excluindo os que tiveram traduções literais, e todas as cidades que aparecem no mapa presente no jogo.

Com este trabalho, acreditamos que será possível identificar uma grande tendência domesticadora das traduções do jogo Fortnite, bem como muitas ocorrências do processo de transcriação nessas mesmas traduções – mostrando que, nos casos de localização de jogos, o tradutor possui sim uma liberdade maior de criação e de modificar o objeto a ser traduzido.

No primeiro capítulo, apresentaremos os trabalhos sobre localização de jogos no Bacharelado em Tradução na UFJF, citando os dois outros trabalhos sobre localização de jogos que foram defendidos na universidade, e também uma breve explicação sobre o processo da localização de jogos a partir da sigla GILT.

Em seguida, no segundo capítulo, nos aprofundaremos nos aportes teóricos selecionados, explicando o que é a transcriação, a domesticação e a estrangeirização, e a Teoria do Escopo, como esses processos influenciam a tradução e como serão utilizados durante a nossa análise.

No terceiro capítulo, faremos uma apresentação do jogo Fortnite, isto é, como ele funciona e qual é sua dinâmica. Em seguida, mostraremos dois quadros com os nomes a serem analisados com suas respectivas traduções e, então entraremos na análise em si. Primeiro faremos a análise dos oito nomes dos personagens, depois das doze cidades e, por fim, apresentaremos as conclusões.

CAPÍTULO 1 – A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS

Neste capítulo, apresentaremos dois trabalhos sobre a localização de jogos na UFJF, o primeiro intitulado “A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS NO BRASIL: uma análise das práticas de legendagem de games no país”, de Olavo Soares, e o segundo intitulado “Parâmetros da localização de jogos: um estudo de caso da localização de Cyberpunk 2077”, de Davi Cunha. Em seguida, iremos explicar o processo de localização por meio da sigla GILT (globalização, internacionalização, localização e tradução).

1.1 - Trabalhos sobre a localização de jogos no Bacharelado em Tradução da UFJF

Os Estudos de Tradução tiveram início na UFJF em 1985, tornando-se um curso autônomo em 2010. Há apenas duas monografias defendidas sobre a localização de jogos no Bacharelado em Tradução. A primeira foi defendida por Olavo Soares, em 2017, e intitula-se “A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS NO BRASIL: uma análise das práticas de legendagem de games no país.” O trabalho teve como objetivo discutir as práticas da legendagem de games localizados para o português brasileiro, tendo como base os pressupostos da legendagem de produtos audiovisuais, elencados por Cintas e Remael (2014). Em sua análise, Olavo traçou um panorama histórico da localização de jogos no mundo e no Brasil, explicou o processo de localização, tendo como base O’Hagan e Mangiron (2013). Além disso, o autor realizou uma avaliação qualitativa das legendas de diferentes games lançados nos últimos anos, visando a identificar e entender os problemas atuais presentes nas legendas desses jogos, tendo em vista a Teoria do Escopo (VERMEER, 1986) e a *Gameplay Experience* (SOUZA, 2014). Dessa forma, Olavo concluiu que a localização de games no Brasil ainda precisa evoluir em diversos aspectos e corrigir muitos problemas, alguns graves e outros mais simples – o que acarretaria num custo adicional na produção dos jogos, pois seria necessária a contratação de profissionais responsáveis pelas legendas. No entanto, Olavo aponta, a maioria dos problemas também poderiam ser solucionados através da aplicação de regras de legendagem já existentes em outras mídias, o que não traria nenhum custo adicional ao projeto.

A segunda monografia sobre localização de jogos da UFJF foi defendida por Davi Cunha, em 2022, e intitula-se “Parâmetros da localização de jogos: um estudo de caso da localização de Cyberpunk 2077.” O objetivo do trabalho foi destacar os principais parâmetros relacionados à área de localização e descrever quais desses parâmetros são necessários para que um jogo possa ser considerado como localizado. Para isso, Davi usou como aporte teórico conceitos de cultura (NEWMARK, 1988), de marcadores culturais (AUBERT, 2006), de fluência (VENUTI, 1995), de gameplay e de jogabilidade (VANNUCCHI; PRADO, 2009). Através de uma análise qualitativa (MINAYO, 2011) do jogo Cyberpunk 2077 (2020), o autor identificou a necessidade de dividir as características presentes em um jogo que passa pelo processo de localização em aspectos não verbais e verbais. Dessa forma, foram identificados dois principais parâmetros da localização de jogos, sendo eles a dublagem e o processo de adaptação ou verificação do choque cultural que determinado jogo pode causar em outros mercados.

Ambos os trabalhos são focados no processo de localização de jogos e *gameplay experience*, focando na legendagem, dublagem ou adaptação do jogo. No entanto, o presente trabalho terá como foco aspectos estritamente linguísticos, enfatizando a tradução de nomes próprios e não no processo de localização do jogo Fortnite.

1.2 – O processo de localização de jogos

Apesar de o presente trabalho não ter como foco o processo de localização completo do jogo Fortnite, acreditamos que seja importante para fins de esclarecimento explicar, ainda que brevemente, esse processo.

Primeiramente, devemos entender que a localização é um conceito que faz parte da sigla GILT (globalização, internacionalização, localização e tradução, ou os numerônimos G11N, I18N, L10N e T9N) que são os quatro passos que um produto ou serviço deve passar para que seja vendido para uma comunidade global, além das suas fronteiras.

A globalização é a motivação principal por trás da localização, isto é, “ela se vale da internacionalização, da localização e da tradução para possibilitar que uma dada

empresa se torne e permaneça global" (DUARTE, 2017, p. 16). Logo, esta é a primeira etapa de todo o processo de exportação de um produto ou serviço, já que sem uma motivação não teria por que começar esse processo.

Já a internacionalização é a etapa prévia à localização, na qual se deve criar e desenvolver um produto, ou aplicar um conteúdo, a fim de simplificar o processo de localização e adaptação para o público-alvo do ponto de vista linguístico-cultural. Essa etapa do processo inclui adaptar códigos para preferências linguístico-culturais específicas, distribuir internacionalmente os produtos – facilitando a localização através de designs e interfaces de usuário adaptáveis – e garantir que haja espaço suficiente para suporte e armazenamento de dados linguísticos no buffer de dados. Basicamente, a internacionalização "visa uniformizar o código-fonte do jogo de forma que, por exemplo, os tradutores possam apenas inserir os textos em um dado local para que ele apareça no jogo" (DUARTE, 2017, p. 16).

Enfim chegamos à etapa de localização, e é aqui que o trabalho do tradutor começa. Resumidamente, a localização consiste em adaptar linguística e estilisticamente o conteúdo para a cultura alvo a fim de torná-lo confortável, apropriado e fácil de entender para o público local. Essa etapa envolve a adaptação e conhecimento de muitos aspectos da cultura alvo, como, por exemplo, terminologias específicas, fuso horário e formato de datas, estilos numéricos, unidades de medidas, moedas, preferências de arte e gráficos etc. E, é dentro dessa etapa, que ocorre também a tradução propriamente dita, isto é, o processo de transferência linguística de uma língua para a outra e que, como veremos mais à frente, pode ser mais domesticador ou estrangeirizador.

CAPÍTULO 2 – APORTE TEÓRICO

Neste capítulo iremos apresentar os aportes teóricos utilizados neste trabalho. Primeiro, falaremos sobre o artigo de Mangiron e O'Hagan, intitulado "Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução 'Restrita'", focando, principalmente, no processo de transcriação. Em seguida, apresentaremos os conceitos de domesticação e estrangeirização defendidos por Venuti (2008[1995]) e que têm como base o trabalho de Schleiermacher (1813), além de fazerem parte da "Escola de Manipulação" ou dos "Estudos Descritivos da Tradução". Por fim, vamos apresentar a Teoria do Escopo, de Vermeer (1978), que se insere na corrente funcionalista e nos estudos da tradução, focando na finalidade da tradução.

2.1 – Localização e transcriação

Segundo Mangiron e O'Hagan (2013, p. 70), "a localização é um setor dinâmico e em evolução, o qual responde ao surgimento de diversas demandas para modificar conteúdos eletrônicos em um mercado global". Dessa forma, estudos sobre a área da localização de softwares e jogos eletrônicos estão surgindo cada vez mais, principalmente devido à globalização e ao avanço tecnológico. Neste trabalho, utilizaremos os conceitos de localização e transcriação descritos por Mangiron e O'Hagan (2013) a fim de embasar teoricamente a pesquisa a ser realizada.

No artigo intitulado "Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução 'Restrita'", as autoras explicam que, no âmbito da localização de jogos, os tradutores possuem uma maior liberdade, visto que muitos aspectos culturais precisam ser adaptados às culturas de chegada. Nesse sentido, elas destacam que

> A grande prioridade da localização de jogos é preservar a experiência do jogo para os consumidores, mantendo a "estética e sensação" do original. A missão do localizador é produzir uma versão que dê a impressão aos jogadores de ter sido produzida em sua própria linguagem, além de trazer uma diversão equivalente ao que os jogadores da versão original sentiram. (MANGIRON e O'HAGAN, 2013, p. 75)

Por isso, os tradutores possuem grande liberdade para alterar referências culturais, piadas e jogos de palavras que não teriam o mesmo efeito na cultura de chegada – fazendo com que a fidelidade da tradução esteja na experiência do jogo, e não no literal. Além disso, outra liberdade que os tradutores têm, e que será retomada

no presente trabalho, é a de alterar os nomes de personagens do jogo – a fim de torná-los mais próximos da cultura de chegada – o que nos leva ao conceito de transcriação. Em suma

> Nenhum elemento estranho deve perturbar a experiência interativa do jogo, e esta é a razão pela qual os localizadores recebem liberdade quase absoluta para modificar, omitir ou adicionar elementos que considerem necessários para aproximar o jogo de seus jogadores e transmitir a sensação original do jogo. Desse modo, o conceito tradicional de fidelidade ao original é dispensado. Na localização de jogos, é a transcriação, e não apenas a tradução, que tem seu lugar. (MANGIRON e O'HAGAN, 2013, p. 82)

2.2 – Domesticação e estrangeirização

Além das questões apontadas por Mangiron e O'Hagan, usaremos também as noções de domesticação e estrangeirização defendidas por Venuti (2008[1995]) e que têm como base o trabalho de Schleiermacher (1813).

Venuti (2008 [1995]) tinha como principais objetivos em seu texto: (a) defender a visibilidade do tradutor, ressaltando que a ética da diferença deve prevalecer em vez da ética da igualdade (p. 13); (b) levar os tradutores, e também os leitores, a refletir acerca da violência etnocêntrica que a tradução pode promover (p. 34); e (c) conduzir ao reconhecimento de que há diferenças linguísticas e culturais entre o texto de partida e o texto de chegada (p. 34).

Uma tradução fluente (*fluent translation*), segundo Venuti (2008[1995], p. 1) seria aquela que busca dar a impressão de ser um original escrito na língua de chegada. Sendo assim, de acordo com o autor, quanto mais fluente a tradução, mais invisível é o tradutor e, consequentemente, mais visível é o autor do original. Dessa forma, a busca por uma tradução fluente/equivalente revelaria uma prática de dominação e exclusão a partir da prevalência da cultura de partida como sendo a única realidade a ser considerada. Ainda segundo Venuti (2008[1995], p. 5), a tradução fluente é imediatamente reconhecível, inteligível, familiarizada e domesticada.

O autor aponta que a invisibilidade do tradutor é parcialmente determinada pela concepção individualista da autoria, que continua a prevalecer nas culturas britânica e americana – o que implica em duas desvantagens para o tradutor (VENUTI, 2008 [1995], p. 6). A primeira é a que considera a tradução uma representação de segunda

ordem, isto é, apenas o texto estrangeiro seria tido como original. A segunda, por outro lado, é a que compreende a tradução a partir de uma perspectiva de transparência, ou seja, espera-se que ela seja uma representação fidedigna do original.

Venuti (2008[1995], p. 6) deixa claro que não está advogando que o tradutor tenha seu *status* igualado ao do autor do original. Como ele defende, as traduções são eminentemente distintas do original, já que se trata de práticas de escrita distintas. No entanto, ele ressalta que a valorização da originalidade – para se definir a autoria – contribui para a estigmatização do trabalho do tradutor, assim como as questões de patronagem, como define Lefevere (1992), mas que não trataremos sobre no presente trabalho.

O autor aponta ainda que o ato tradutório pressupõe um ato de violência, uma vez que a busca pela "reconstrução" do texto de partida na língua de chegada se estabelece a partir dos valores, das crenças e das representações existentes na cultura de chegada (VENUTI, 2008[1995], p. 14). Além disso, Venuti vai de encontro à noção de equivalência entre língua de partida e língua de chegada. Sendo assim, se não há equivalência, o tradutor deve fazer suas escolhas, o que ocorre com base em sua interpretação do texto original, nos seus valores culturais, no seu conhecimento da cultura da língua de partida, no seu conhecimento da cultura da língua de chegada e nas suas intenções (ou intenções de quem solicita a tradução). E, nesse sentido, essas intenções podem enfatizar elementos ou ideias em detrimento de outras, deixando o texto traduzido com mais características da cultura de partida ou mais características da cultura de chegada. Logo, uma vez que a tradução nunca pode se adequar/se igualar completamente ao contexto da cultura de partida, o tradutor acaba tendo que optar por uma postura domesticadora ou estrangeirizadora (VENUTI, 2008 [1995], p. 15).

A estrangeirização consiste em buscar uma permanência das diferenças linguístico-culturais que caracterizam o texto de partida, ou seja, deixá-lo mais próximo da cultura de partida – o que, segundo Venuti, tornaria o tradutor mais visível aos leitores.

A domesticação, por sua vez, consiste em adaptar as diferenças linguístico-culturais do texto de partida ao contexto linguístico-cultural do texto de chegada,

desconsiderando os mais relevantes aspectos culturais que caracterizam a língua/o texto de partida – tornando o tradutor mais invisível aos leitores.

A partir dessa teoria, iremos analisar quais as tendências tradutórias dos nomes próprios selecionados, isto é, se elas são mais domesticadoras ou estrangeirizadoras.

2.3 – A teoria do *skopos*

A teoria do *skopos* (*Skopostheorie*), ou Teoria do Escopo, está inserida no polo funcionalista dos estudos da linguagem. Para o funcionalismo, a língua é concebida como um fenômeno social, que atua como um instrumento de comunicação cuja estrutura se adapta a pressões provenientes das diversas situações comunicativas em que é utilizada. Dessa forma, a corrente funcionalista ressalta a função que a forma linguística desempenha na interação comunicativa, analisando dados reais de uso da língua. Segundo Kenedy e Martelotta:

> O chamado polo funcionalista caracteriza-se pela concepção da língua como um instrumento de comunicação, que, como tal, não pode ser analisada como um objeto autônomo, mas como uma estrutura maleável, sujeita a pressões oriundas das diferentes situações comunicativas, que ajudam a determinar sua estrutura gramatical. (KENEDY e MARTELOTTA, 2003, p. 20)

Sendo assim, a visão funcionalista considera a língua algo maleável, que pode ser moldado de acordo com a função a ser desempenhada no contexto comunicativo.

É neste sentido que a Teoria do *Skopos,* criada por Vermeer (1978), se insere na corrente funcionalista e nos estudos da tradução. De acordo com essa teoria, o tradutor deve considerar qual a finalidade do texto alvo, para guiar o processo tradutório – visto que, dependendo dela, a tradução pode ocorrer de formas diferentes – se afastando das teorias pautadas na equivalência. Nord (2016) pontua que

> Em uma visão funcional de tradução, a equivalência entre texto fonte e texto alvo é encarada como sendo subordinada a todo *skopos* de tradução possível, e não como um princípio de tradução válido “de uma vez por todas”. Na *Skopostheorie* de Vermeer, o *skopos* de uma tradução é determinado pela função que o texto alvo se destina a desempenhar. (NORD, 2016, p. 53-54)

A partir desta visão da tradução, analisaremos como a finalidade pode ter guiado a tradução dos nomes próprios no jogo, destacando como as escolhas tradutórias foram guiadas de acordo com o propósito do texto alvo. Como os jogos eletrônicos passam por um processo de localização para outra cultura, a Teoria do *Skopos* é muito relevante neste processo, pois, como dissemos, traduções “equivalentes” muitas vezes não funcionariam na cultura alvo – cabendo, assim, ao tradutor guiar suas escolhas a partir do propósito daquela tradução.

CAPÍTULO 3 – O JOGO FORTNITE

Neste último capítulo, iremos falar sobre a história e a dinâmica do jogo Fortnite, explicando como o jogo funciona. Em seguida, iremos apresentar os objetos de análise, isto é, os oito personagens e as doze cidades bem como suas respectivas traduções. Após apresentar os objetos, entraremos na análise dos nomes dos personagens e, depois, das cidades. Por fim, apresentaremos as conclusões da análise realizada.

3.1 – A história e a dinâmica do jogo

O jogo Fortnite é um dos mais famosos e jogados da atualidade. Segundo uma matéria publicada em 2019 na revista Forbes, o jogo gera cerca de US$ 200 milhões com vendas de *skins*, acessórios e passes de temporada. Além disso, a matéria informa que cerca de 40% dos adolescentes de 10 a 17 anos jogam Fortnite semanalmente e interagem com a comunidade gamer. Em uma matéria mais recente, intitulada “Os 5 games mais jogados no mundo até março”, publicada em 31 de março de 2022, o Fortnite aparece em quarto lugar.

O game é popular por ser um BR (*Battle Royale*) gratuito – uma modalidade de game na qual os jogadores são “lançados” numa ilha e devem procurar recursos e armas para sobreviver e matar os outros jogadores, a fim de alcançar a vitória. Para isso, os jogadores devem coletar armas, curas e recursos para sobreviver, além de serem forçados a ficar dentro de um círculo no mapa – chamado de “olho/círculo da tempestade” ou “*safe zone*”, que é, literalmente, a área segura, visto que fora dessa área os jogadores morrem e este círculo diminui ao longo da partida, forçando o embate entre os jogadores. O principal diferencial do Fortnite é a construção dentro do jogo, pois ele é o único jogo *Battle Royale* no qual isso é possível. Basicamente, os jogadores quebram estruturas, árvores e pedras para coletar material e fazer construções para se proteger e atacar os outros. O fato de o jogo ser multiplataforma, ou seja, é possível jogá-lo em várias plataformas diferentes (celular, computador, Xbox, Playstation etc.), também contribui para a sua popularidade, visto que pessoas em plataformas diferentes podem jogar juntas.

Figura 1: exemplo do início de uma partida, onde os jogadores estão no ônibus voador.[3]

Figura 2: exemplo do círculo da tempestade no início do jogo. Ao decorrer da partida o círculo se fecha em diferentes locais do mapa.[4]

Segundo o site Fortnite Wiki, o jogo foi anunciado pela primeira vez em 2008, no evento de premiação *Spike Video Game Awards* (2003-2013), mas a primeira etapa alfa do jogo só ficou disponível em dezembro de 2014. Depois disso, os criadores foram aprimorando o jogo de acordo com os jogadores das etapas alfa e beta. No dia 21 de julho de 2017, o jogo estava disponível para acesso antecipado nas plataformas Windows, Mac, Xbox e PlayStation para aqueles que fizeram uma encomenda prévia.

---

[3] Fonte: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/Fortnite-obrigado-onibus/
[4] Fonte: https://meups.com.br/especiais/Fortnite-melhores-dicas-battle-royale/

Já para quem não conseguiu fazer a encomenda prévia, o jogo ficou disponível no dia 25 de julho de 2017. No entanto, até esse momento, o modo *Battle Royale* ainda não havia sido lançado, apenas a campanha JxA (Jogador x Ambiente) “Salve o Mundo”. De acordo com a revista digital TechTudo, a intenção da Epic Games – criadora do Fortnite – era “lançar o jogo em modo pago em 2017, e então torná-lo *free to play* (gratuito) em 2019.” Contudo, os planos mudaram após o sucesso do jogo *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG), que foi o pioneiro da popularização do gênero JxJ (Jogador x Jogador) *Battle Royale* no mundo todo. Sendo assim, a Epic Games lançou o modo *Battle Royale* do Fortnite gratuitamente em 26 de setembro de 2017, que se tornou o modo de jogo mais famoso e jogado, deixando a campanha “Salve o Mundo” um pouco de lado.

O Ministério da Justiça recomenda o jogo apenas para maiores de 12 anos, de acordo com o site TechTudo, no entanto há muitos jogadores e jogadoras que começam a acessar o jogo muito antes de completar essa idade. Um exemplo destes casos é o jogador Joseph Deen, que começou a jogar com 6 anos e, segundo a revista digital Adrenaline, aos 8 foi contratado por um time profissional por 33 mil dólares. Entretanto, como as próprias normas da Epic Games nos Estados Unidos estabelecem, o garoto teria que esperar completar 13 anos para participar de torneios no modo competitivo – mas isso não o impede de jogar para treinar ou se divertir.

Como foi explicitado, o jogo em questão possui grande relevância mundial e, inclusive, se tornou um meio profissional no qual muitos jovens têm a possibilidade de entrar muito cedo, ganhando muito dinheiro.

A partir desta visão geral do jogo e de sua relevância, o presente trabalho será desenvolvido levando em conta os aspectos tradutórios dos nomes próprios de algumas cidades e personagens dentro do jogo, visando a analisar comparativamente os nomes originais e traduzidos.

3.2 - Objeto de análise

Para realizar a pesquisa que é o foco deste trabalho, foi feito um recorte de um mapa e alguns personagens do jogo. O jogo possui uma dinâmica de capítulos e temporadas e, até o momento da realização deste trabalho, o Fortnite está no capítulo 3, temporada 3. Esta dinâmica permite que os criadores inovem o mapa, os personagens e até a jogabilidade a cada 10 semanas mais ou menos, que é o tempo médio de duração de cada temporada. Quanto aos capítulos, a duração pode variar mais, visto que o capítulo 1 teve dez temporadas, o capítulo 2 teve oito e o capítulo 3 começou há pouco tempo e não há previsões de quando este irá terminar. A partir dessa noção de capítulos e temporadas, o mapa que utilizaremos para a análise dos nomes de cidades foi selecionado do capítulo 3, temporada 1 e possui 12 cidades, e iremos utilizar todas. Em relação aos nomes de personagens do jogo, todos os 8 nomes escolhidos foram retirados do capítulo 3, temporada 1 também.

O critério de escolha dos nomes próprios das duas categorias (cidades e personagens) foi a criatividade da tradução, ou seja, foram escolhidos, no caso dos personagens, alguns nomes cujas traduções ficaram criativas e com efeitos de humor. Não utilizaremos todos os personagens presentes na temporada 1 do capítulo 3 por dois motivos: primeiro porque a quantidade de personagens por temporada é muito grande, o que se tornaria um problema para este trabalho, uma vez que prejudicaria a qualidade da nossa pesquisa e também o tempo que temos para realizá-la; e segundo porque, apesar de ter nomes e traduções muito criativas, alguns nomes não seriam relevantes para a pesquisa a ser realizada aqui, visto que, como foi dito anteriormente, eles foram traduzidos de forma literal.

É preciso salientar que as características físicas dos personagens são muito importantes para o nome dado a cada um deles, pois o nome sempre remete a alguma característica visual do personagem. Sendo assim, apresentaremos a seguir duas tabelas – uma para as cidades e uma para os personagens – com o nome original e a respectiva tradução de cada nome.

Quadro 1: nome dos personagens.

ORIGINAL	TRADUÇÃO
LT. JOHN LLAMA	TENENTE LAURO LHAMA
MANCAKE	PANQUECO
BAO BROS	MANO BAO
LIL' WHIP	CREMOSINHO
GUACO	GUACAMOLE
CUDDLEPOOL	ABRAÇOPOOL
MULLET MARAUDER	MISTER MULLET
GUMBO	GOMES DEMASCAR

Quadro 2: nomes das cidades.

ORIGINAL	TRADUÇÃO
LOGJAM LUMBERYARD	LENHARIA HAJA LENHA
SLEEPY SOUND	TOADA SONOLENTA
SHIFTY SHAFTS	MINAS MATREIRAS
CAMP CUDDLE	ACAMPAMENTO DO ABRAÇO
CONEY CROSSROADS	CRUZAMENTO CREMOSO
THE DAILY BUGLE	O CLARIM DIÁRIO
SANCTUARY	SANTUÁRIO
THE JONESES	OS JONESIES
GREASY GROVE	BOSQUE GORDUROSO
ROCKY REELS	BOBINAS ROCHOSAS
CONDO CANYON	CONDOMÍNIO CÂNION
CHONKER'S SPEEDWAY	CIRCUITO CHONKER

3.3 - Análise da tradução dos nomes de personagens

Dentro do jogo Fortnite, há inúmeros personagens diferentes e com características únicas que mudam a cada temporada e capítulo. Esses personagens possuem nomes icônicos que são nitidamente ligados com suas características físicas, como veremos a seguir, e, a partir dessa percepção, a tradução também manteve tais características nos nomes.

3.3.1 - Lt. John Llama/Tenente Lauro Lhama

O primeiro personagem que separamos foi o Tenente Lauro Lhama, que no original se chama *Lt. John Llama*. A lhama é um símbolo do Fortnite, pois em todas as temporadas sempre há algum personagem com as características desse animal e, também, dentro do jogo há uma *piñata* com formato de lhama que pode ser encontrada pelo mapa e que oferece alguns itens raros de achar e munição. Dessa forma, não poderíamos deixar de fora esse personagem tão importante para o jogo.

Como já falamos, os nomes dos personagens, em sua maioria, têm relação direta com suas características físicas e nesse caso não é diferente, como podemos ver na imagem abaixo:

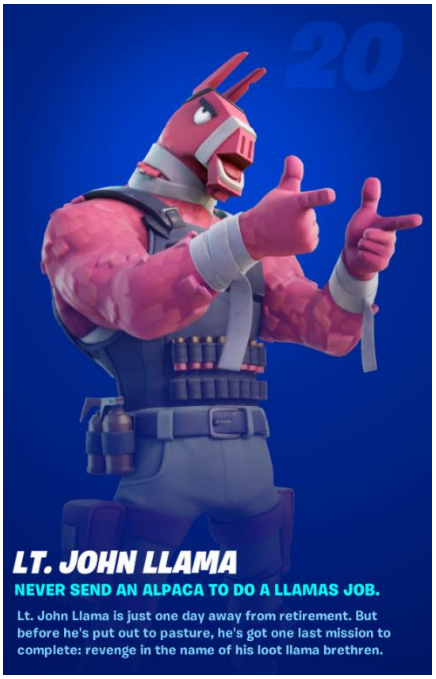

Figura 3: Lt. John Llama.

Na imagem acima, retirada diretamente do jogo Fortnite a partir de uma captura de tela, podemos identificar que o personagem tem um aspecto físico semelhante a uma lhama, o que se reflete em seu nome, e que ele é um tipo de agente das forças armadas. Além disso, há um *slogan* e uma breve descrição do personagem embaixo do nome. O *slogan* faz uma piada com o outro animal que é comumente confundido com a lhama: a alpaca; nele está escrito "nunca envie uma alpaca para fazer o trabalho de uma lhama"[5]. Já a descrição do personagem fala sobre os objetivos dele, dizendo que "O tenente Lauro Lhama está a apenas um dia da aposentadoria. Mas antes de ser posto a pastar, ele tem uma última missão a cumprir: a vingança em nome de seus irmãos lhama saqueadores."[6]

Em relação à tradução do nome do personagem, podemos identificar que houve um processo de domesticação via transcriação, pois o nome próprio "John", que poderia ter ficado sem traduzir e, quando adaptado à Língua Portuguesa costuma ser traduzido como "João", virou "Lauro". Essa opção de tradução pode ter sido tomada por alguns fatores, como, por exemplo, para ficar um nome aliterativo, isto é, que repete a mesma consoante nos dois nomes (nesse caso, a letra "L") – apesar de não haver aliteração no nome original em inglês – igual aos nomes de muitos personagens de Stan Lee, da Marvel. De acordo com o site Rolling Stone, Stan Lee, ao ser questionado o motivo por trás dessa aliteração, disse que tinha uma péssima memória, então repetir a letra o ajudava a lembrar o nome que tinha dado ao personagem. A afirmação do autor é extremamente relevante, visto que até para os leitores dos quadrinhos se torna mais marcante e memorável o nome do personagem (por exemplo: Peter Parker, Louis Lane e Bruce Banner). Além disso, o nome "Lauro Lhama" traz uma fluidez maior no português do que o *John* ou até mesmo "João", pois com essa aliteração nós repetimos os mesmos fonemas e movimentos labiais nas duas palavras.

---

[5] Tradução nossa. Original: *never send na alpaca to do a llamas job.*
[6] Tradução nossa. Original: *Lt. John Llama is just one day away from retirement. But before he's put out to pasture, he's got one last mission to complete: revenge in the name of his loot llama brethren.*

3.3.2 – Mancake/Panqueco

O segundo personagem escolhido foi o *Mancake* ou Panqueco. Esse personagem tem como principais características físicas a cabeça de panquecas e o visual do velho oeste. No caso desse personagem, seu nome foi inspirado apenas na característica da cabeça de panqueca e na marcação de gênero masculino, o visual do velho oeste não foi levado em conta na hora da criação do nome.

Como é possível ver na imagem abaixo, o *slogan* do personagem dentro do jogo é “forjado numa chapa de fúria”[7], fazendo um trocadilho com o fato de ele ser feito de panquecas, que podem ser feitas numa chapa. Além disso, a descrição do personagem diz: “uma vez que uma coleção de assaltantes de bancos se empilhou em pilhas, Panqueco se juntou a outras pessoas-alimentos para formar um café da manhã equilibrado”[8]

Figura 4: Mancake

[7] Tradução nossa. Original: *forged on a griddle of rage.*
[8] Tradução nossa. Original: *once a bank-robbin' outlaw collection' stacks on stacks, Mancake's squadding up with other food folks to form a balanced breakfast.*

A partir da tradução do nome *Mancake* para Panqueco, podemos perceber que houve, novamente, um processo de domesticação do nome, visto que o tradutor ou tradutora pegou a palavra “panqueca” em português e trocou a letra “a” pela letra “o” e, assim, fez a marcação do gênero masculino como tem também na palavra original, em que os criadores trocaram *pan* por *man* na palavra *pancake*. Dessa forma, o tradutor ou tradutora manteve a característica original dos criadores de inserir o gênero na palavra, ao invés de usarem, por exemplo, *Pancake Man*/Homem Panqueca.

3.3.3 – Bao Bros/Mano Bao

O terceiro personagem selecionado é o *Bao Bros* traduzido como Mano Bao. Esse personagem recebeu tal nome devido, também, a sua aparência física, visto que sua cabeça possui um formato de Bao. O Bao, ou Baozi, é um pão cozinhado a vapor típico da culinária chinesa, muito presente nas refeições orientais. Além disso, o personagem possui um visual de lutador bem parecido com os filmes de luta orientais, como ilustra a imagem abaixo:

Figura 5: Bao Bros

Novamente, temos a presença do trocadilho no *slogan* do personagem, que diz: "vaporizado e pronto para agir"[9]. O *slogan* faz referência ao modo como o Bao é feito – no vapor. Em sua descrição, os criadores o compararam a outros personagens do jogo, pois está escrito: "mais forte que Cabeça de Tomate, mais inteligente que Cremosinho e mais rápido que Panqueco, Mano Bao lideraria as mascotes se ele não respeitasse tanto Guacamole. Em vez disso, ele é seu bao mão-direita."[10]

Em relação à tradução do nome *Bao Bros* para Mano Bao, pode parecer ter sido uma simples tradução literal, já que "mano" é uma tradução que faz sentido para *bros* e mantém o mesmo grau de informalidade. No entanto, vemos claramente que houve um processo de domesticação do nome porque está em português, mas também porque no Brasil temos uma referência cultural forte que ficou foneticamente parecido com o nome do personagem, o cantor rapper Mano Brown. Dessa forma, acredito de o processo de domesticação foi ainda maior, pois não só colocou o nome na língua de chegada, como também fez essa referência fonética com um artista brasileiro.

3.3.4 – Lil' Whip/Cremosinho

O próximo personagem selecionado é o *Lil' Whip*, traduzido como Cremosinho. Esse personagem possui características físicas de um sorvete: seu tronco é uma "casquinha" e sua cabeça é o sorvete cremoso. Além disso, ele possui um visual casual e usa *headphones.*

Em seu *slogan* está escrito: "batido e pronto para servir"[11], fazendo, como sempre, um trocadilho com o fato de o sorvete ser batido. Depois, na descrição do personagem, diz: "Como vai, docinho! Claro, a batalha pelo destino da realidade está sobre nós... Mas você pode segurar uma arma em uma mão e um sorvete duplo na outra, não é mesmo?"[12]. Nesse caso, há uma menção à história muito complexa que

---

[9] Tradução nossa. Original: *steamed up and ready for action.*
[10] Tradução nossa. Original: *stronger than Tomatohead, smarter than Lil' Whip, and faster than Mancake, Bao Bros would lead the mascots if he didn't respect Guaco so much. Instead, he's' his righ-hand bao.*
[11] Tradução nossa. Original: *whipped up, and ready to serve.*
[12] Tradução nossa. Original: *howdy-hoody, sweetie! Sure, the battle for the fate of reality is upon us… But you can hold a weapon in one hand and a double scoop o' sunshine in the other, can'tcha?*

há por trás do jogo Fortnite, pois sempre tem algo que “ameaça” a realidade do jogo e toda temporada essa história vai se desenvolvendo de acordo com isso.

No que diz respeito ao nome do personagem, vemos, novamente, que as características físicas e visuais foram consideradas na hora de criar o nome dele. Como já dissemos, o fato de ele ser um sorvete tem a ver com a palavra *whip* no nome, já que o sorvete é batido. Além disso, há também a palavra *Lil’* que é uma abreviação de *little*, e que serve como diminutivo na língua inglesa. No entanto, hoje em dia há uma associação da palavra *Lil’* com os cantores de *trap* – um gênero musical muito parecido com o rap – pois há uma tendência dos cantores, ou *trappers*, de usar essa palavra em seu nome artístico (por exemplo: *Lil’ Pump, Lil’ Nas X, Lil’ Whind* etc). Essa característica da palavra pode ter sido considerada na hora de criar o nome original sim, já que o personagem possui um visual ligado à música, com os headphones, como podemos ver na imagem a seguir:

Figura 6: Lil' Whip

Na tradução, por sua vez, houve um processo de transcriação através da domesticação novamente e essa característica cultural da palavra *Lil’* foi apagada. Isso porque, com o nome Cremosinho, vemos que o tradutor ou tradutora levou em

consideração o aspecto físico do personagem, mas não seu visual, e usou a palavra *Lil'* apenas como uma abreviação da palavra *little*, adicionando o diminutivo do português brasileiro "-inho". A palavra "cremoso" se relaciona bem com o aspecto físico do personagem, já que costumamos relacionar sorvete à cremosidade, então o nome Cremosinho dá conta da aparência do personagem e do diminutivo do nome original.

3.3.5 – Guaco/Guacamole

O quinto personagem selecionado se chama *Guaco* e foi traduzido como Guacamole. Seus aspectos físicos são bem parecidos com os de um ser humano, exceto pela cabeça – que é em formato de *taco*, uma comida típica mexicana. Além disso, seu visual remete ao visual de um mecânico, pois usa uma jardineira caramelo com um cinto e luvas de proteção amarelas, como mostra a imagem abaixo:

Figura 7: Guaco

No jogo, seu *slogan* diz: “fique crocante, Guacamole está vindo”[13], provavelmente fazendo uma referência ao fato de ele se parecer com um mecânico e estar indo ajudar alguém com um problema dessa natureza. Seguindo, temos a descrição do personagem, onde diz: “A mascote oficial da TACOS agora supervisiona a comunidade de Bosque Gorduroso com uma casca dura e punho de ferro. Ele vai unir as mascotes de alimentos... Ou fritar tentando.”[14] Novamente, a descrição do personagem faz referências e trocadilhos com a aparência física do personagem, como vimos a menção à “casca dura”, se referindo à casca crocante dos *tacos*. Também é possível observar, no texto original, que os criadores fizeram um jogo de palavras com a palavra *fry* e *die*, pois, muitas vezes, vemos ou ouvimos a frase “*die trying*”, i.e., “morrer tentando”, e aqui os criadores modificaram a frase, colocando a palavra *fry* no lugar de *die*, o que resultou no “fritar tentando”. Claramente, escolheram essa mudança para se remeter ao fato de que a casca dos *tacos* é frita, além de as palavras serem foneticamente parecidas em inglês.

No que diz respeito ao nome do personagem, também observamos que se remete ao aspecto físico e cultural que ele representa. “Guacamole” é um molho típico mexicano, feito à base de abacate, que geralmente é comido com *nachos*. O nome se mantém em português e em inglês, mas podemos observar que no nome original do personagem houve uma alteração na palavra para soar mais como um nome de “pessoa” do que de uma comida, ficando como *Guaco*, que também podemos relacionar com a palavra *guapo* em espanhol – idioma oficial do México – que significa “bonito” e que há uma proximidade fonética do nome do personagem. No entanto, ao traduzirem o nome acabaram deixando essa parte criativa de fora e atribuindo o nome Guacamole, sem nenhuma alteração, ao personagem. Podemos dizer que houve, sim, uma escolha de domesticação do nome do personagem, ainda que a palavra guacamole seja do idioma espanhol, visto que já é uma palavra dicionarizada no

[13] Tradução nossa. Original: *stay crunchy, Guaco’s comin.*
[14] Tradução nossa. Original: *The official mascot of TACOS now oversees the Greasy Grove community with a hard shell and an iron fist. He will unite the food mascots... Or fry trying.*

português e familiar a boa parte do público brasileiro, e que essa escolha fez com que ocorresse um apagamento do neologismo criado pelos criadores do personagem.

3.3.6 – Cuddlepool/Abraçopool

Outra personagem escolhida para analisarmos foi a *Cuddlepool*, traduzida como Abraçopool. Nesse caso, essa personagem é uma junção de dois outros personagens que já apareceram no jogo anteriormente: o Deadpool, que é um personagem da Marvel e que recebeu uma *skin* no jogo, e a Líder da Equipe de Abraços, uma personagem exclusiva do Fortnite que usa uma roupa de urso rosa. Veja os personagens a seguir:

Figura 8: Deadpool[15]

[15] Fonte: https://br.pinterest.com/pin/617063586436894522/

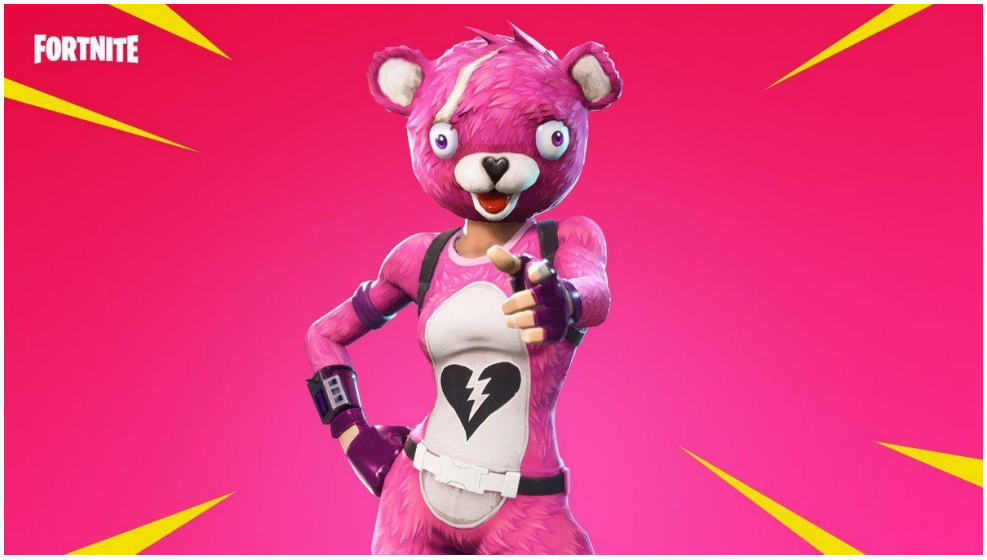

Figura 9: Líder da Equipe de Abraços[16]

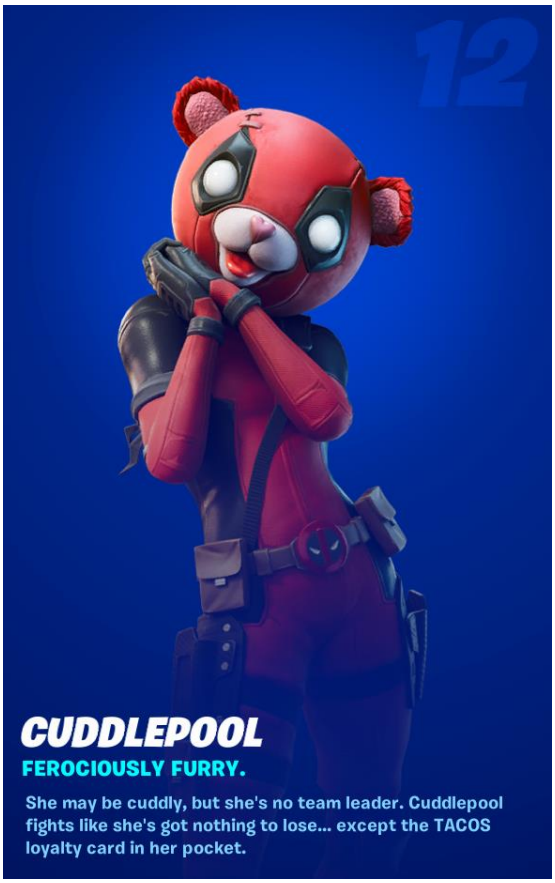

Figura 10: Cuddlepool

[16] Fonte: https://br.pinterest.com/pin/705868941580958539/

Como é possível observar, a personagem Abraçopool foi uma junção de ambos os personagens supracitados, visto que ela mantém o aspecto de fantasia de urso, mas, dessa vez, sua fantasia se remete ao traje do personagem Deadpool, como se fosse um urso fantasiado de Deadpool. Em sua versão original, a Líder da Equipe de Abraços se chama *Cuddle Team Leader*, por isso a palavra *cuddle* se repete nessa nova personagem e é traduzida como "abraço", pois é algo que já foi apresentado antes.

Dessa forma, o processo de criação do nome dessa personagem foi diferente, pois os criadores apenas pegaram os nomes dos outros personagens relacionados a ela e juntaram, formando um neologismo. Logo, o trabalho do tradutor ou tradutora se manteve neste sentido de referenciar os outros personagens, traduzindo a palavra *cuddle* como já havia sido traduzida antes, optando, novamente, pela domesticação do nome.

3.3.7 – Mullet Marauder/Mister Mullet

O penúltimo personagem a ser analisado é o *Mullet Marauder*, traduzido como Mister Mullet. Esse personagem tem as características físicas de um ser humano e visual dos anos 80 – a roupa esportiva colorida, munhequeiras e faixa no cabelo, além de seu corte de cabelo ser no estilo mullet, que foi uma grande tendência nos anos 80 e que é referido no nome do personagem.

O *slogan* atribuído a esse personagem é: "totalmente, totalmente radical"[17] e sua descrição diz: "O que está rolando, irmãos corpulentos? O Mister Mullet está aqui para manter as coisas totalmente incríveis. Lembre-se: não são permitidas vibrações ruins! Duh!"[18]. Observe a imagem do personagem a seguir:

---

[17] Tradução nossa. Original: *totally, totally radical.*
[18] Tradução nossa. Original: *What is UP, bodacious bros? Mullet Marauder is here to keep things totally tubular. Remember: no gnarly vibes allowed! Duh!*

Figura 11: Mullet Marauder

Esse personagem possui uma peculiaridade em seu nome, pois a tradução manteve um nome em inglês, mas não o mesmo nome original o que é, no mínimo, curioso. Logo, houve aqui uma espécie de domesticação com cunho estrangeirizador, diferente da estrangeirização que estamos acostumados a ver, onde apenas se mantém o nome original e da domesticação que substitui o nome por um nome local.

O nome original do personagem se refere, como vimos, ao seu corte de cabelo, mas, também, a sua personalidade, ao usar a palavra *marauder*. De acordo com o dicionário online Merriam-Webster, a definição de *marauder* é: “aquele que vagueia de um lugar para outro fazendo ataques e incursões em busca de saque; aquele que saqueia”[19]. A partir dessa definição, podemos deduzir que a palavra *marauder* poderia ser interpretada como “saqueador” em português, o que, de acordo com o dicionário eletrônico Houaiss significa “quem ou o que saqueia, que faz o saque”.

[19] Tradução nossa. Original: *one who roams from place to place making attacks and raids in search of plunder; one that marauds.*

No entanto, se há um termo correspondente para a palavra em português, por que o tradutor ou tradutora escolheu apagar e colocar a palavra *mister*? Certamente, é uma pergunta válida e que, a princípio, questiona uma escolha "sem sentido" tomada na hora da tradução. Porém, devemos lembrar que o grande público do Fortnite são crianças e pré-adolescentes, o que pode ter sido levado em conta na hora de traduzir um nome com cunho pejorativo e "ilegal" para um jogo onde esse público irá usar o personagem e se divertir. Dessa forma, acreditamos que a tradução mais comum de *marauder*, que seria "saqueador", foi ocultada para que não fosse associado a uma coisa boa por crianças, visto ser um personagem com características divertidas. Por outro lado, o corte de cabelo é uma característica bastante marcante do personagem, daí priorizarem a palavra *mullet* na tradução.

Todavia, ainda fica o questionamento: por que usar a palavra *mister* no nome do personagem se é uma palavra em inglês? Nesse quesito, podemos inferir que, novamente, o tradutor quis manter a estética de um nome aliterativo, pois no original também havia essa escolha, e porque, mesmo sendo uma palavra em inglês, *mister* é um tanto quanto comum no Brasil, principalmente em nomes de lojas, restaurantes e shoppings (por exemplo: Mr. Cat, Mister Donuts, Mister Shopping, Mister Burger etc).

Sendo assim, o processo da tradução aqui foi um exemplo claro da Teoria do Escopo, pois presumimos que o tradutor ou tradutora tinha como finalidade ocultar o nome pejorativo de um jeito que não ficasse totalmente clara essa omissão e soasse natural para os jogadores brasileiros, resultando no nome Mister Mullet.

3.3.8 – Gumbo/Gomes Demascar

Por fim, temos o personagem *Gumbo*, traduzido como Gomes Demascar. Esse personagem é um pouco diferente dos outros porque ele não possui uma descrição nem *slogan*. Isso porque os outros personagens selecionados, além de aparecerem como *skins*, foram inseridos no jogo como NPCs[20], i.e., eles eram personagens que

[20] *Non-player Character.* Personagem não jogável.

ficavam espalhados pelo mapa e eram interativos. No caso desses personagens, há uma aba na página principal do jogo chamada “coleção” onde fica registrado todos os personagens com os quais o jogador já interagiu no mapa e é nessa aba que aparece a descrição desses personagens.

O personagem Gomes Demascar não foi inserido no jogo como um NPC, apenas como uma *skin*, então, por esse motivo ele não possui *slogan* e nem descrição como os outros personagens.

Todavia, acreditamos que é importante usá-lo nesta pesquisa, pois a tradução de seu nome é um exemplo muito forte de transcriação e criatividade por parte do tradutor.

Como podemos ver pela imagem do personagem a seguir, ele possui uma cabeça redonda igual a de uma bola de chiclete e cores vibrantes muito marcantes. Além disso, ele possui características “gosmentas” que lembram muito a goma de mascar, popularmente conhecida como chiclete no Brasil.

Figura 12: Gumbo

A partir dessas características, podemos ver que, mais uma vez, o nome do personagem foi inspirado nelas. Isso porque, em inglês, goma de mascar se chama *bubble gum,* ou *chewing gum,* mas também existe a palavra *gumball,* que significa literalmente bola de chiclete ou bola de goma, o que certamente foi levado em

consideração para criar o nome *Gumbo*, assim como vimos no caso de *Guaco*, alterando a palavra para ficar mais parecida com um nome de personagem do que de comida, mas mantendo a proximidade fonética de ambas. A partir dessa perspectiva, o tradutor ou tradutora usou o processo de transcriação para chegar ao nome Gomes Demascar, ou seja, ele ou ela pegou a ideia por trás do nome do personagem e sua referência e recriou na língua e cultura de chegada, conseguindo transformar o nome de um alimento em um nome “de pessoa”.

Primeiramente, houve uma escolha de usar o nome “goma de mascar” como base, ou invés de “chiclete” que, mesmo não sendo o nome original do alimento, é mais comum de ser usado no Brasil. Depois, houve a escolha de transformar esse nome em outro, mais parecido como um nome de cidadão brasileiro (com primeiro nome e sobrenome), transformando a palavra “goma” para “Gomes” – que é um sobrenome muito comum no Brasil – e juntar as palavras “de” e “mascar”, começando com letra maiúscula e parecendo um sobrenome para o nome “Gomes”, criando, assim, o nome Gomes Demascar. Nome esse que soa divertido e engraçado, pois conseguimos fazer a associação ao alimento assim que lemos e que, ao mesmo tempo, mostra a criatividade que o tradutor ou tradutor teve que ter ao transcriar esse nome.

3.4 - Análise da tradução dos nomes das cidades

Passaremos agora para a análise das traduções dos nomes das cidades selecionadas, usando como referência o mapa do capítulo 3, temporada 1, do jogo Fortnite. Essa será uma análise um pouco mais complicada e bem mais especulativa, visto que, diferentemente dos nomes dos personagens, os nomes das cidades do jogo não seguem um padrão, isto é, algumas cidades até possuem as características visuais relacionadas aos nomes, mas outras não.

Para ajudar a ilustrar, trouxemos o mapa utilizado como base, tanto na versão original, quanto na versão traduzida para o Português:

Figura 13: Mapa original

Figura 14: Mapa traduzido

3.4.1- Logjam Lumberyard/Lenharia Haja Lenha

A primeira cidade da qual iremos falar se chama *Logjam Lumberyard* no original e foi traduzida como Lenharia Haja Lenha. Essa cidade possui esse nome porque nela encontramos madeiras e troncos de árvores, no estilo de uma lenharia mesmo, como podemos ver nas imagens abaixo:

Figura 15: Lenharia Haja Lenha 1[21]

Figura 16: Lenharia Haja Lenha 2[22]

[21] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Logjam_Lumberyard?so=search
[22] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Logjam_Lumberyard?so=search

Como é possível observar a partir das imagens, essa cidade tem a característica de basear o nome no aspecto visual e funcional da cidade, relacionado às madeiras. No entanto, como os tradutores chegaram no nome Lenharia Haja Lenha a partir do nome *Logjam Lumberyard*? Para responder essa pergunta precisamos, primeiramente, pesquisar o significado dessas palavras no dicionário. De acordo com o Cambridge Dictionary, a palavra *logjam* significa "uma massa de troncos flutuantes que bloqueiam um rio"[23], enquanto a palavra *lumberyard* significa "uma área externa onde a madeira para construção é armazenada e vendida"[24]. Novamente, o nome se relaciona diretamente com a cidade, visto que o significado das palavras tem tudo a ver com madeiras.

Contudo, a tradução sofreu um processo de domesticação através da transcriação, já que a tradução não foi literal, mas manteve a ideia original do nome. Se fosse optada uma tradução literal, o nome poderia ficar como "Bloqueio de Serraria" ou então "Engarrafamento do Depósito de Madeira", opções que ficariam muito estranhas na Língua Portuguesa e até sem sentido. Dessa forma, é compreensível o porquê de o nome ter mudado tanto, para que ficasse mais natural na língua e cultura de chegada. O nome Lenharia Haja Lenha faz muito sentido para essa cidade, ainda mais se pensarmos que, no nome original, os criadores quiseram passar a ideia de ter lenha/madeira em abundância nesse local, já que as palavras usadas criam esse efeito. Sendo assim, o uso da expressão "haja + substantivo", que é muito usada na Língua Portuguesa, colocando a palavra "lenha" na mesma frase que a palavra "lenharia" repassa essa impressão de abundância, cumprindo a função da transcriação. Por fim, há também o fato de que se o tradutor ou tradutora usasse a palavra "serraria", que é mais usual no Português, o nome da cidade não ficaria aliterativo – como é no inglês e como já vimos nos nomes de personagens – diferente da palavra "lenharia", que repete não somente a primeira letra, mas como a palavra "lenha" inteira.

---

[23] Tradução nossa. Original: *a mass of floating logs that block a river.*
[24] Tradução nossa. Original*: an outside area where wood for building is stored and sold.*

3.4.2- Sleepy Sound/Toada Sonolenta

A próxima cidade selecionada se chama *Sleepy Sound* no original e foi traduzida como Toada Sonolenta. Nessa cidade, não conseguimos identificar uma relação entre o nome e o aspecto visual e funcional dela, o que nos deixa o questionamento de qual foi o motivo por trás do nome dado a ela. De acordo com o site Fortnite Wiki, que foi criado por fãs do jogo,

> Este local lembra vários pontos de interesse do passado, é uma área comercial e um bairro residencial como Via do Varejo, há um hotel redesenhado, o layout retangular é semelhante ao Parque Agradável e há um restaurante Sticks como em Penhasco Praiano e fica nas mesmas coordenadas. Também se parece um pouco com a Costa Convicta, pois fica em uma costa e o hotel fica em um local semelhante ao local onde ficava o [outro] hotel.[25]

Como diz na descrição acima, essa cidade, assim como muitas outras no Fortnite, foi uma junção de várias outras cidades anteriores. Acreditamos que por ser uma cidade residencial e querer passar uma imagem de tranquilidade, os criadores escolheram o nome *Sleepy Sound* para dar a ideia de relaxamento. Afinal, a palavra *sleepy* significa, justamente, sonolência – estado que conseguimos alcançar quando estamos relaxados. Veja a seguir imagens dessa cidade:

[25] Tadução nossa. Original: *This location resembles several points of interest from the past, it's a commercial area and a residential neighborhood like Retail Row, there's a redesigned motel, the rectangular layout is similiar to Pleasant Park and there's a Sticks restaurant like Craggy Cliffs and is on the same coordinates as Craggy Cliffs. It also slightly resembles Believer Beach, since it is on a shoreline and the motel is in a similar place to where the hotel was*.

Figura 17: Toada Sonolenta 1[26]

Figura 18: Toada Sonolenta 2[27]

Em relação à tradução do nome dessa cidade, pode parecer que não há muito mistério. No entanto, o tradutor ou tradutora decidiu usar a palavra “toada” como tradução para *sound*, que é uma escolha, no mínimo, curiosa, já que no Brasil essa

[26] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Sleepy_Sound
[27] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Sleepy_Sound

palavra não é muito comum de ser usada – ainda mais por crianças e adolescentes, que são o público alvo no jogo. De acordo com o dicionário eletrônico Houaiss, a palavra “toada” significa “aquilo que é captado pelo sentido da audição; ruído, som”, se encaixando bem na tradução de *sound* se adotarmos esse significado para ela (de som).

Todavia, durante a pesquisa sobre essa cidade, acabamos levantando a hipótese de que o sentido original da palavra *sound* nesse contexto não fosse som e que, portanto, teria ocorrido um equívoco na tradução desse nome. Sendo assim, pesquisamos mais sobre outros significados da palavra *sound* e chegamos à conclusão de que o sentido da palavra naquele contexto seria relacionado ao mar que adentra a cidade, e não a um “som”.

Segundo o Cambridge Dictionary, a palavra *sound* pode significar “uma passagem de mar conectando duas áreas maiores de mar, ou uma área de mar cercada principalmente por terra”[28] e também, no dicionário de tradução GoldenDict, de Ivo Korytowski, encontramos a sugestão de tradução da palavra *sound* para “braço de mar” – que se relaciona com a definição do Cambridge Dictionary. A partir dessas definições, procuramos ocorrências da palavra *sound* com esse sentido e encontramos diversas cidades ao redor do mundo que possuem essa palavra em seus nomes e com o mesmo sentido, veja a seguir:

[28] Tradução nossa. Original: *a passage of sea connecting two larger areas of sea, or an area of sea mostly surrounded by land.*

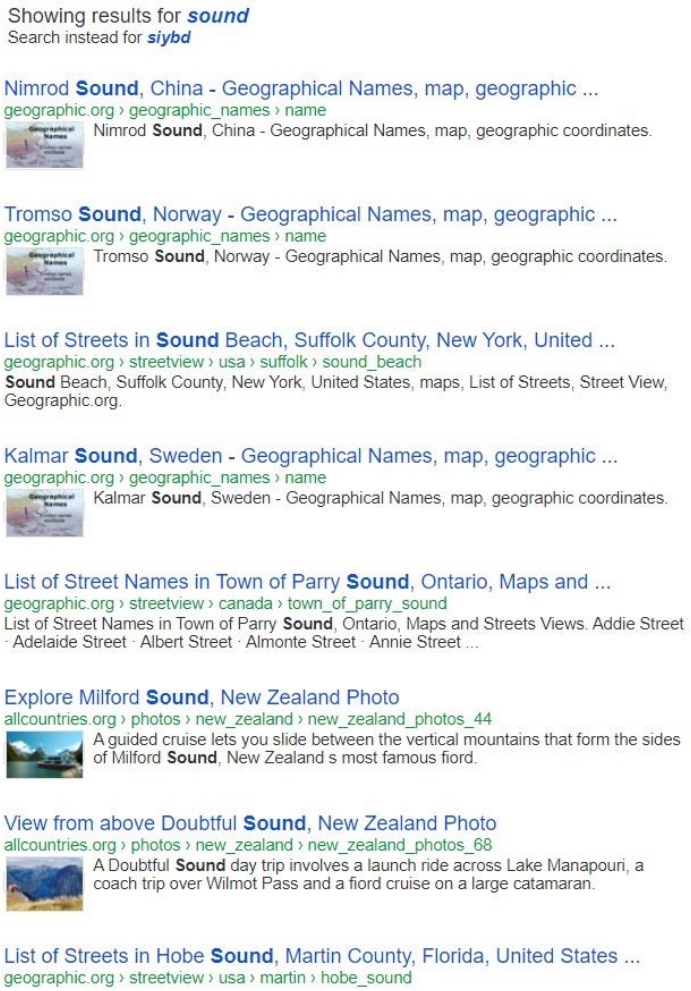

Figura 19: Captura de tela da pesquisa no Google pela palavra sound[29]

Por fim, para finalizarmos nossa pesquisa desta cidade e confirmarmos a nossa hipótese, retomamos ao mapa do jogo escolhido a fim de ver a localização da cidade e ter certeza de que o sentido de “braço de mar” realmente se encaixava nesse contexto. Como é possível ver no recorte do mapa abaixo, realmente esse seria o sentido que mais se encaixa, tanto pelo fato de ter sim uma área de mar cercada por terra, quanto pelo fato de já existirem cidades com essa construção de nome que possuem características muito parecidas com a cidade do jogo.

[29] Fonte: https://cse.google.com/cse?cx=partner-pub-7437757543052749%3Ar798wibu7lu&ie=UTF-8&q=siybd&sa=Search&siteurl=geographic.org%2Fgeographic_names%2Fname.php%3Funi%3D-3430005%26fid%3D5983%26c%3Dsweden&ref=www.google.com%2F&ss=

Figura 20: Sleepy Sound recorte do mapa

Em suma, houve sim um equívoco na tradução da cidade para “Toada Sonolenta”, pois acreditamos que a tradução apagou o sentido principal – atribuindo um sentido diferente daquele que foi originalmente proposto.

3.4.3 – Shifty Shafts/Minas Matreiras

A terceira cidade selecionada para nossa análise se chama *Shifty Shafts* e foi traduzida como Minas Matreiras. Aqui, há novamente a relação entre visual/função da cidade e o nome atribuído a ela. Como podemos ver nas imagens abaixo, é uma cidade com uma pequena mina – assim como em seu nome – e algumas casas ao redor.

Figura 21: Minas Matreiras 1[30]

[30] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Shifty_Shafts

Figura 22: Minas Matreiras 2[31]

Apesar de ter essa mina no meio da cidade e o nome em português se referir a ela, no nome original em inglês não é bem assim. De acordo com o Cambridge Dictionary, a palavra *shaft* significa "uma passagem longa, vertical ou inclinada, através de um edifício ou através do solo"[32], ou seja, ela se refere aos túneis ou passagens da mina, e não à mina em si. Já a palavra *shifty* – que é um adjetivo – recebeu uma tradução literal, pois, de acordo com o mesmo dicionário, ela significa "parecendo desonesto"[33], enquanto a palavra "matreiro", em português, "diz-se de pessoa esperta, ardilosa, que usa de má-fé e esquivas", de acordo com o Dicionário eletrônico Houaiss.

Podemos inferir, então, que houve novamente a domesticação através da transcriação nessa tradução. Isso porque, ao alterar a palavra *shafts* – que poderia ter sido traduzida como "túneis" ou "passagens" – para "minas", o tradutor ou tradutora se valeu do elemento visual da cidade para manter o nome aliterativo em Português, pois houve essa preferência no nome original ao usar duas palavras com começos iguais (*shifty shafts*).

---

[31] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Shifty_Shafts
[32] Tradução nossa. Original: *a long, either vertical or sloping, passage through a building or through the ground*
[33] Tradução nossa. Original: *looking or seeming dishonest*

3.4.4 – Camp Cuddle/Acampamento do Abraço

A quarta cidade selecionada para a análise deste trabalho se chama *Camp Cuddle* no original e foi traduzida como Acampamento do Abraço. Essa cidade tem uma característica que algumas outras cidades tiveram ao longo do jogo, que é o fato de estar ligada a um personagem específico. No caso dessa cidade, ela é a cidade da personagem Líder da Equipe de Abraços, citada anteriormente neste trabalho.

A partir dessa informação, podemos inferir que a tradução desse local foi domesticadora e literal, já que optou por colocar os nomes em Português. A palavra *camp,* que foi traduzida literalmente como “acampamento” tem relação com o aspecto físico e funcional da cidade, já que é, literalmente, um acampamento com várias cabanas, como podemos ver nas imagens abaixo:

Figura 23: Camp Cuddle 1[34]

[34] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Camp_Cuddle

Figura 24: Camp Cuddle 2[35]

3.4.5 – Coney Crossroads/Cruzamento Cremoso

A quinta cidade selecionada para análise se chama *Coney Crossroads* no original e foi traduzida como Cruzamento Cremoso. De acordo com o site Fortnite Wiki,

> Cruzamento Cremoso era uma pequena cidade com algumas lojas, mais notavelmente um *SoFDeeZ Dinner*, que é o motivo de parte de seu nome. Está também no centro de três estradas (vindas do sul, leste e oeste), que é o outro motivo do seu nome.[36]

A partir das imagens da cidade abaixo, é possível ver que o estabelecimento citado, *SoFDeeZ Dinner,* é o local onde fica o personagem Cremosinho – do qual falamos anteriormente – e que a cidade é, literalmente, um cruzamento das estradas sul, leste e oeste. Veja:

---

[35] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Camp_Cuddle
[36] Tradução nossa. Original: *Coney Crossroads was a small town with a few stores, most notably a SoFDeeZ Dinner, which is the reason for part of its name. It is also at the center of three roads (coming from south, east, and west), which is the other reason for its name.*

Figura 25: Coney Crossroads[37]

Figura 26: SoFDeeZ[38]

Após ler a descrição da cidade e ver as imagens, fica clara a relação entre o aspecto visual e funcional da cidade com seu nome. Acreditamos que a palavra *coney* foi usada no original para fazer uma relação com a "casquinha" de sorvete que o personagem Cremosinho possui, e que faz parte do estabelecimento principal da cidade – a sorveteria *SoFDeeZ.* A partir disso, podemos inferir que na tradução houve

[37] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Coney_Crossroads
[38] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Coney_Crossroads

a domesticação através da transcriação novamente, pois o tradutor ou tradutora trocou a palavra *coney* por “cremoso”. Essa mudança ocorreu justamente para fazer uma maior relação com o personagem Cremosinho, já que era o local do mapa onde ele ficava. Logo, ele ou ela trocou a palavra para manter a ideia original mais clara – o que é, exatamente, o objetivo da transcriação.

3.4.6 – Traduções literais

Nesta última seção de análise, resolvemos abordar o resto das cidades selecionadas em um único conjunto, pois elas tiveram uma tradução literal de seus nomes. Dessa forma, iremos comentar brevemente sobre essas traduções, sem nos aprofundarmos muito – como fizemos com as traduções anteriores.

A primeira cidade da nossa seleção de traduções literais se chama *The Daily Bugle* no original e foi traduzida como O Clarim Diário. Essa cidade não possui um nome original do Fortnite, mas sim um nome emprestado dos filmes e quadrinhos do Homem-Aranha, da Marvel. No universo Marvel, o “Clarim Diário” é um jornal sediado em Nova Iorque, já a cidade no jogo se chamava assim porque era o local do Homem-Aranha no mapa, e o prédio do jornal é a construção central da cidade. Essa cidade foi adicionada ao jogo porque, nessa temporada em questão, havia uma parceria do Fortnite com a Marvel para divulgar o novo filme do Homem-Aranha. Sendo assim, eles optaram por colocar o prédio do jornal e dar seu nome à cidade. Nome esse que já possuía tradução para o Português. Veja abaixo uma imagem da cidade:

Figura 27: The Daily Bugle[39]

A segunda cidade escolhida foi *Sanctuary*, traduzida literalmente como Santuário. Essa cidade possui uma relação direta com a história por trás do jogo e tem esse nome porque é, literalmente, um santuário e a base dos Sete (personagens muito mencionados na história do jogo). Aqui, ficava um NPC[40] do personagem Fundação que era muito difícil de derrotar, mas, uma vez derrotado, ele soltava uma arma lendária para o jogador usar na partida. Veja abaixo uma imagem dessa cidade:

Figura 28: Sanctuary[41]

[39] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/The_Daily_Bugle
[40] Ver nota 19.
[41] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Sanctuary

A próxima cidade selecionada se chama *The Joneses* no original e foi traduzida como Os Jonesies. Essa cidade também possui uma relação direta com o jogo, já que Jonesy é o principal personagem do jogo. Ela recebeu esse nome, no plural (com a letra “i” acrescentada na versão brasileira), porque, com o passar das temporadas e capítulos, nós descobrimos que há várias versões desse personagem e nessa cidade era possível encontrar os NPCs de todas as suas diferentes versões. É um local simples, com apenas algumas cabanas, um trailer e uma torre de vigia. Veja a seguir uma imagem dessa cidade:

Figura 29: The Joneses[42]

A seguir, temos a cidade *Greasy Grove*, traduzida como Bosque Gorduroso. Essa cidade já apareceu no jogo duas vezes antes dessa temporada, mas sofreu algumas modificações. De acordo com o site Fortnite Wiki,

> Bosque Gorduroso é um local suburbano, com muitas casas coloridas, uma loja de equipamentos ao ar livre, um posto de gasolina e, principalmente, um restaurante Tacos. Antes da Temporada X, consistia nas casas habituais, um posto de gasolina menor e um restaurante Durrr Burger. Após a 4ª temporada, o restaurante estava sem a cabeça da mascote e mais tarde fechou para sempre, depois de ser sabotado pelo Pizza Pit.[43]

---

[42] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/The_Joneses#Other

[43] Tradução nossa. Original: *Greasy Grove is a suburbian location, with many colorful houses, an outdoor equipment store, a gas station, and most notably a Tacos restaurant. Prior to Season X, it*

Como foi dito, o local retornou com algumas modificações, principalmente no restaurante, mas manteve o nome. Não é possível saber ao certo qual o motivo por trás do nome dessa cidade, especialmente do adjetivo “gorduroso”, apenas que o nome “Bosque”/”Grove” pode estar relacionado com o paisagismo presente na cidade (muitas árvores e perto de uma floresta). Veja abaixo uma imagem do local:

Figura 30: Greasy Grove

A quinta cidade selecionada se chama *Rocky Reels* no original e foi traduzida como Bobinas Rochosas. Essa cidade leva esse nome devido ao cinema *drive-in* que há nela, e também devido à paisagem rochosa na qual está inserida. Logo, o nome “Bobinas” se relaciona com as bobinas de cinema, para rodar o filme, e o adjetivo “Rochosas” se relaciona com a paisagem de rochas da cidade e também remete às *Rocky Mountains* ou Montanhas Rochosas. O site Fortnite Wiki define a cidade:

> Bobinas Rochosas é um grande cinema *drive-in* que compartilha algumas lojas com o antigo Paraíso das Palmeiras. Bobinas Rochosas tem uma grande tela de cinema, lojas chiques, parques de campismo no estacionamento. Além disso, há palmeiras, idênticas às grandes

---

consisted of the usual houses, a smaller gas station, and a Durrr Burger restaurant. After Season 4, the restaurant was missing the mascot's head, and later on closed for good, after being sabotaged by Uncle Pete's Pizza Pit.

árvores verdes e às laranjeiras encontradas em seu antecessor, Bobinas Traiçoeiras.[44]

Veja uma imagem abaixo:

Figura 31: Rocky Reels[45]

Em sexto lugar, selecionamos a cidade *Condo Canyon*, traduzida como Condomínio Cânion. Nessa cidade, há um grande condomínio de luxo – um dos motivos de seu nome – e está localizada em uma área rochosa, assim como a cidade anterior, que lembra visualmente o *Grand Canyon*, nos Estados Unidos da América – outro fator relacionado ao seu nome. Veja abaixo uma imagem desse local:

[44] Tradução nossa. Original: *Rocky Reels is a large drive-in theatre which shares some stores with the former Paradise Palms. Rocky Reels has a large movie screen, fancy stores, camping sites in the parking lot. In addition to that, there are palm trees, identical to the large green trees and the orange trees found in its predecessor, Risky Reels.*
[45] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Rocky_Reels

Figura 32: Condo Canyon[46]

Por último, mas não menos importante, temos a cidade *Chonker's Speedway*, traduzida como Circuito Chonker. Na tradução desse nome houve uma mínima alteração, mesmo sendo uma tradução literal. No nome original há o genitivo **'s**, que foi apagado na tradução, visto que o tradutor ou tradutora optou por deixar apenas como Circuito Chonker e não Circuito **do** Chonker, que seria a tradução mais literal com o genitivo. Essa é uma mudança pequena, no entanto, e não faz muita diferença dentro do jogo e nem para os jogadores.

Como está em seu nome, essa cidade possui um circuito de corrida que ocupa toda a sua extensão, e os carros mais rápidos do jogo possuem pneus Chonker, uma marca de pneus inventada pelo jogo e que dá o nome à cidade. Segundo o site Fortnite Wiki, "O Circuito Chonker é um grande autódromo cercado por vários prédios que mostram que é um local esportivo. Quatro carros Whiplash com pneus Chonker sempre aparecerão no início da pista".[47] Veja abaixo uma imagem da cidade:

[46] Fonte: https://Fortnite.fandom.com/wiki/Condo_Canyon

[47] Tradução nossa. Original: *Chonker's Speedway is a large racetrack surrounded by several buildings that signify it is a sports venue. Four Whiplash Cars with Chonkers Tires will always spawn at the beginning of the racetrack.*

Figura 33: Chonker's Speedway

3.5 – Conclusões

Em nossa análise, usamos como objeto oito nomes próprios de personagens do jogo Fortnite, e doze nomes próprios de cidades do mesmo jogo. Todos os nomes analisados foram um recorte do Capítulo 3, Temporada 1 do jogo, sendo alguns personagens do Passe de Batalha e NPCs dentro do jogo, e todas as cidades localizadas no mapa. Para tal análise, usamos os critérios de domesticação e estrangeirização, transcriação e da Teoria do Escopo, citados anteriormente no Aporte Teórico, e a metodologia de pesquisa mista, onde analisamos tanto quantitativa quanto qualitativamente as traduções selecionadas.

Em relação aos nomes dos personagens, percebemos que praticamente todos tiveram seus nomes domesticados, até mesmo o personagem Mister Mullet que, mesmo ficando com um nome em inglês, sofreu uma alteração em seu nome a fim de ficar mais natural na língua de chegada, tendo uma domesticação parcial. Também percebemos que o tradutor ou tradutora usou muito o recurso da transcriação no momento de traduzir os nomes de personagens, sendo o personagem Gomes Demascar um dos exemplos mais icônicos desse processo. Apesar de não ter sido citada diretamente, a Teoria do Escopo também se mostrou presente nas traduções, uma vez que a finalidade da tradução estava sempre sendo levada em conta durante todo o processo de análise dos nomes.

No caso das traduções dos nomes das cidades, também houve um resultado de predominância da domesticação dos nomes, visto que todos foram traduzidos total ou parcialmente para a língua-alvo. Além disso, o processo de transcriação também apareceu em muitos casos, principalmente nas cidades Lenharia Haja Lenha e Cruzamento Cremoso, onde esse processo ficou mais evidente. Percebemos também que os nomes sempre estão relacionados ao aspecto visual e funcional das cidades, sendo esses os principais escopos das traduções. Por fim, encontramos um equívoco na tradução do nome da cidade *Sleepy Sound*, que foi traduzida como “Toada Sonolenta” e que vimos que esse sentido da palavra *sound* está equivocado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada durante este trabalho, é possível observar o quanto a indústria dos jogos está crescendo cada vez mais e, com isso, abrindo muitas novas oportunidades de trabalho a tradutores para que, assim, o jogo alcance novos países e culturas.

Neste trabalho, propusemo-nos a analisar as traduções dos nomes próprios de personagens e cidades do capítulo 3, temporada 1, do jogo Fortnite. Sendo assim, observamos que as traduções foram predominantemente domesticadoras e com muitas ocorrências do processo de transcriação. Acreditamos que essa tendência à domesticação ocorra justamente por causa do fator cômico de alguns nomes próprios e, também, para que o público-alvo se conecte mais facilmente com o jogo, pois gera um reconhecimento linguístico que, se mantido na língua original, poderia não ocorrer.

No que diz respeito aos objetivos específicos propostos na introdução deste trabalho, conseguimos cumpri-los com eficácia. Em vários casos apontamos os desafios enfrentados pelo tradutor ou tradutora durante o processo de tradução (como no caso do personagem *Mullet Marauder*), bem como identificamos o uso do processo de transcriação em vários casos analisados (como na tradução da cidade *Coney Crossroads*). Além disso, avaliamos que a tendência de tradução foi predominantemente domesticadora, como já dissemos anteriormente e, por fim, conseguimos identificar e apontar um equívoco na tradução do nome da cidade *Sleepy Sound*, como também foi proposto.

Acreditamos que este trabalho seja uma grande contribuição para a área de Estudos da Tradução no que tange a localização de jogos, a tradução de nomes próprios e, principalmente, a transcriação e o processo criativo do tradutor. Assim como foi dito no artigo de Mangiron & O'Hagan (2013), mostramos neste trabalho que, no caso da localização de jogos, o tradutor ou tradutora possui uma liberdade de tradução e criação muito maior e que, ao mesmo tempo, também precisa ser mais criativo do que em outras áreas da tradução.

Por último, esperamos que este trabalho sirva de inspiração e abra uma porta para que mais trabalhos sobre a localização de jogos e a transcriação sejam

realizados, contribuindo para a formação e especialização de muitos profissionais da área de tradução.

REFERÊNCIAS

ABBADE, João. Após petição dos fãs, Fortnite adiciona opção de agradecer ao motorista do ônibus. **Jovem Nerd,** 2018. Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/fortnite-obrigado-onibus/. Acesso em: 22 de abril de 2022.

BLOOM, David. O Fortnite é a nova mídia social dos adolescentes? **FORBES**, 2019. Disponível em: https://forbes.com.br/colunas/2019/06/o-Fortnite-e-a-nova-midia-social-dos-adolescentes/. Acesso em 04 de janeiro de 2022.

C. MANGIRON & M. O'HAGAN. "**Localização de Jogos: Libertando a Imaginação com Tradução 'Restrita'**". Tradução de Rafael Galhardi. In-Traduções, Florianópolis, v. 5, n. esp.– Games e Tradução, p. 68-85, out 2013. Disponível em: <http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2511/3132> Acesso em: 13 de julho de 2022.

DATA DE LANÇAMENTO. **Fortnite Wiki**, 2018. Disponível em: https://Fortnite.fandom.com/pt-br/wiki/Data_de_Lan%C3%A7amento. Acesso em: 05 de maio de 2022.

DUARTE, Frank Holbach. **DESAFIOS DA LOCALIZAÇÃO DE JOGOS: o caso de Life is Strange.** Orientadora: Prof.ª Dr.ª Elaine Barros Indrusiak. 2017. 55 f. TCC (Graduação) – Curso de Bacharelado em Letras, Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/171714. Acesso em: 5 jan. 2022.

FALAVINA, Iraci. Garoto de 8 anos é contratado para time de Fortnite por US$ 33 mil. **Adrenaline**, 2020. Disponível em: https://adrenaline.com.br/noticias/v/67085/garoto-de-8-anos-e-contratado-para-time-de-Fortnite-por-us-33-mil. Acesso em: 05 de maio de 2022.

FANDOM. Fortnite Wiki. Página inicial. Disponível em: https://fortnite.fandom.com/wiki/Fortnite_Wiki. Acesso em: 17 de novembro de 2022.

FRANCISCO, Reginaldo. Estrangeirização e domesticação: indo além de mais uma dicotomia. Scientia Traductionis, n. 16, p. 91, 23 jun. 2016. Disponível em: https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014n16p91. Acesso em: 21 jul. 2022.

GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation – and the Difference Between them - AD VERBUM. Disponível em: <https://www.adverbum.com/en/blog/globalization-internationalization-localization-translation>. Acesso em: 10 ago. 2022.

JOHNSON, B. R., ONWUEGBUZIE A. J., & TURNER L. A. Toward a Definition of Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*. 1, 112-133, 2007

KENEDY, Eduardo; MARTELOTTA, Mário Eduardo. A visão funcionalista da linguagem no século XX. In: Maria Angélica Furtado da Cunha; Mariangela Rios de

Oliveira; Mário Eduardo Toscano Martelotta. (Org.). Lingüística Funcional: teoria e prática. Rio de Janeiro: DP&A / Faperj, 2003, v., p. 17-28. New Zoo, Brazil. Disponível em: https://newzoo.com/insights/countries/brazil/. Acesso em 26 de julho de 2022.

LOGJAM. *In:* Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. 2022. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/logjam?q=LOGJAM. Acesso em: 19 out. 2022.

LUMBERYARD. *In:* Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. 2022. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/lumberyard?q=LUMBERYARD. Acesso em: 19 out. 2022.

MADRUGA, Cleiton. Qual é a idade mínima para jogar Fortnite? Entenda classificação. **TechTudo**, 2020. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/02/qual-e-a-idade-minima-para-jogar-Fortnite-entenda-classificacao-esports.ghtml. Acesso em 02 de maio de 2022.

MARAUDER. *In:* Merriam-Webster. Springfield: Merriam-Webster, Inc. 2022. Disponível em: https://www.merriam-webster.com/dictionary/marauder. Acesso em: 29 set. 2022.

MASON, J. Mixing methods in a qualitatively driven way. *Qualitative Research*. v. 6 (1) 2006, p. 9-25.

MATREIRO. *In:* Houaiss. Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss, 2022. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#1. Acesso em: 27 out. 2022.

NORD, Christiane. 2.1.2. **A teoria do skopos**. *In*: NORD, Christiane. **Análise textual em tradução: bases teóricas, métodos e aplicação didática**. Trad. Meta Elisabeth Zipser. 1. ed. São Paulo: Rafael Copetti, 2016, v. 1, p. 53–58. (Coleção Transtextos). Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/186875?show=full. Acesso em: 26 jul. 2022.

PACETE, Luiz Gustavo. Os 5 games mais jogados no mundo até março. **FORBES**, 2022. Disponível em: https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/os-5-games-mais-jogados-no-mundo-ate-marco/. Acesso em 02 de maio de 2022.

PARÁBOA, Vinícius. Fortnite: 5 ótimas dicas para novatos arrasarem no game. **Meu Playstation**, 2021. Disponível em: https://meups.com.br/noticias/electronic-arts-gaia-cancelado-apos-6-anos/. Acesso em: 22 de abril de 2022.

SAQUEADOR. *In:* Houaiss. Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss, 2022. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#1. Acesso em: 29 set. 2022.

SCHULZE, Thomas. Evolução do Fortnite: veja as mudanças no game ao longo dos anos. **TechTudo**, 2020. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/09/evolucao-do-Fortnite-veja-as-mudancas-no-game-ao-longo-dos-anos-esports.ghtml. Acesso em 05 de maio de 2022.

SHAFT. *In:* Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. 2022. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/shaft?q=shafts. Acesso em: 27 out. 2022.

SHIFTY. *In:* Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. 2022. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/shifty. Acesso em: 27 out. 2022.

SOUND. *In:* Cambridge Dictionary. Cambridge: Cambridge University Press. 2022. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sound. Acesso em: 26 out. 2022.

SOUND. *In:* Dicionário Inglês-Português para Tradutores. São Paulo: Ivo Korytowski. 2022. Disponível em: https://sites.google.com/site/livrosdeivokorytowski/ivo-korytowski-s-english-portuguese-translator-s-dictionary. Acesso em: 26 out. 2022.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility: A History of Translation**. 2 ed. London, New York: Routledge, 2008 [1995].

VERMEER, Hans-josef. Skopos and Commission in Translational Action. Translated by Andrew Chesterman. In: VENUTI, Lawrence (Ed.). *The Translation Studies Reader*. New York: Routledge: 2004, p. 221-232.